

ПРЕДСТАВЛЕНЫ ТРИ МОЩНЕЙШИХ АЛГОРИТМА:

DEMUCS
MDX-NET
VR

КАЖДЫЙ ИЗ АЛГОРИТМОВ ИМЕЕТ СВОИ УНИКАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ И МОДЕЛИ НЕЙРОННЫХ СЕТЕЙ.

ДЛЯ ИЗВЛЕЧЕНИЯ ЧЕТЫРЕХ ИЛИ ШЕСТИ ДОРОЖЕК, ИСПОЛЬЗУЕТСЯ АЛГОРИТМ DEMUCS , КОТОРЫЙ СОСТОИТ ИЗ НЕСКОЛЬКИХ МОДЕЛЕЙ:

HTDEMUCS – ПОСЛЕДНЯЯ, ЧЕТВЕРТАЯ И САМАЯ МОЩНАЯ МОДЕЛЬ ИИ
HDEMUCS_MMI , HTDEMUCS_FT – ВЕРСИИ ЧЕТВЕРТОГО DEMUCS. НАТРЕНИРОВАНЫ
НА БАЗЕ MUSDB HQ.
HTDEMUCS_6S – МОДЕЛЬ ИИ ДЛЯ ИЗВЛЕЧЕНИЯ ШЕСТИ ДОРОЖЕК.

ТАК ЖЕ ПРЕДСТАВЛЕНЫ МОДЕЛИ:

MDX
MDX_EXTRA
MDX_EXTRA_Q
MDX_Q
UVR_DEMUCS_MODEL

И ПР.

СЛЕДУЕТ ЗАМЕТИТЬ, ЧТО МОДЕЛЬ MDX_EXTRA_Q, ЧАЩЕ ВСЕГО ВСТРЕЧАЕТСЯ НА ПЛАТНЫХ САЙТАХ ПО РАЗДЕЛЕНИЮ МИКСА НА 4 ДОРОЖКИ.

VR MODELS – МОДЕЛИ ИИ, КОТОРЫЕ БЫЛИ ПРЕДСТАВЛЕНЫ НА SONY MUSIC
DEMIXING CHALLENGE И ОБУЧЕНЫ НА MUSDB HQ.
ИДЕАЛЬНО ПОДХОДЯТ ДЛЯ ОТДЕЛЕНИЯ ВОКАЛА И МИНУСА, НО ПРОИГРЫВАЮТ
НЕМНОГО HDEMUCS В НЕКОТОРЫХ СЛУЧАЯХ, КОГДА В МИКСЕ ЕСТЬ ПРОБЛЕМЫ С
ФАЗОЙ И СЛИШКОМ ШИРОКИМ SIDE.
ЭТИ МОДЕЛИ ИДЕАЛЬНО ПОДХОДЯТ ДЛЯ ИЗВЛЕЧЕНИЯ ВОКАЛА ИЗ МИКСА. МОДЕЛЕЙ
НЕСКОЛЬКО, РАБОТАЮТ ОНИ ПО РАЗНОМУ:

10_SP-UVR-2B-32000-1
11_SP-UVR-2B-32000-2
12_SP-UVR-3B-44100
13_SP-UVR-4B-44100-1
14_SP-UVR-4B-44100-2
15_SP-UVR-MID-44100-1
16_SP-UVR-MID-44100-2
1_HP-UVR
2_HP-UVR
3_HP-VOCAL-UVR
4_HP-VOCAL-UVR
5_HP-KARAOKE-UVR
6_HP-KARAOKE-UVR
7_HP2-UVR
8_HP2-UVR
9_HP2-UVR
BASELINE

HIGHPRECISON_4BAND_1
HIGHPRECISON_4BAND_2
LOFI_2BAND-2_33966KB
MGM-V5-KAROKEE-32000-BETA1
MGM-V5-KAROKEE-32000-BETA2-AGR
MGM-V5-VOCAL_2BAND-32000-BETA1
MGM_HIGHEND_V4
MGM_LOWEND_A_V4
MGM_LOWEND_B_V4
MGM_MAIN_V4
MULTI-GENRE MODEL
NEWLAYER_4BAND_1
NEWLAYER_4BAND_3
NEWLAYER_4BAND_ARCH-130M_2
STACKED MODEL1
STACKED MODEL2
STACKEDMGM_1BAND_ARCH-DEFAULT
STOCK MODEL

МОДЕЛИ MDX-NET НЕПЛОХО РАБОТАЮТ СО СТАРЫМИ ЗАПИСЯМИ С ВИНИЛА И Т.П.,
НО ТРЕБУЮТ БОЛЬШЕ ВРЕМЕНИ НА ОБРАБОТКУ.

ОТЛИЧНО СПРАВЛЯЮТСЯ В ТРЕКАХ, ГДЕ ЕСТЬ СИНТЕЗИРОВАННЫЕ ЗВУКИ,
ТЕМБРАЛЬНО ПОХОЖИЕ НА ВОКАЛ. МОДЕЛЕЙ ПРЕДСТАВЛЕНО НЕСКОЛЬКО, ВСЕ ОНИ
ИМЕЮТ РАЗНЫЕ АЛГОРИТМЫ.

МОДЕЛИ KUIELAB, НАПРАВЛЕННЫ НА ИЗВЛЕЧЕНИЕ КОНКРЕТНОЙ, ОДНОЙ ДОРОЖКИ:

KUIELAB_A_BASS
KUIELAB_A_DRUMS
KUIELAB_A_OTHER
KUIELAB_A_VOCALS
KUIELAB_B_BASS
KUIELAB_B_DRUMS
KUIELAB_B_OTHER
KUIELAB_B_VOCALS
UVR-MDX-NET-INST_1
UVR-MDX-NET-INST_2
UVR-MDX-NET-INST_3
UVR-MDX-NET-INST_MAIN
UVR_MDXNET_1_9703
UVR_MDXNET_2_9682
UVR_MDXNET_3_9662
UVR_MDXNET_9482
UVR_MDXNET_KARA
UVR_MDXNET_MAIN

- VR ARCHITECTURE – В ЭТИХ МОДЕЛЯХ ДЛЯ РАЗДЕЛЕНИЯ ИСТОЧНИКОВ
ИСПОЛЬЗУЮТСЯ СПЕКТРОГРАММЫ. ПО СУТИ, ЭТО УПРОЩЕННЫЙ МЕТОД ENSEMBLE
MODE

- MDX-NET – ГИБРИД МЕЖДУ МОДЕЛЯМИ

- DEMUCS – ПОЗВОЛЯЕТ ИЗВЛЕКАТЬ ДО 6ТИ ДОРОЖЕК. HIT'N'MIX RIPX
ИСПОЛЬЗУЕТ САМУЮ СТАРУЮ ВЕРСИЮ ЭТОЙ МОДЕЛИ, КОТОРАЯ РАБОТАЕТ НА CPU.

- ENSEMBLE MODE – ГИБРИД ИЗ НЕСКОЛЬКИХ МОДЕЛЕЙ. МОЖНО НАСТРАИВАТЬ САМОМУ, ТАК ЧТО БЫ ИЗВЛЕЧЕННЫЕ ДОРОЖКИ ДОПОЛНИТЕЛЬНО ПРОХОДИЛИ ОБРАБОТКУ И ДРУГИМИ МОДЕЛЯМИ.

- AUDIO TOOLS – НЕСКОЛЬКО ДОПОЛНЕНИЙ ДЛЯ РАБОТЫ С ПИТЧЕМ И ВРЕМЕНЕМ ТРЕКА.

ВАЖНО! ДЛЯ КОРРЕКТНОЙ РАБОТЫ С GPU В НЕЙ ДОЛЖНО БЫТЬ НЕ МЕНЕЕ 3 GB V-RAM, РЕКОМЕНДУЕТСЯ 6.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ, ЧТО В НОВАЯ ВЕРСИЯ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ СТАРОЙ НЕ ТОЛЬКО ПО ИНТЕРФЕЙСУ, НО И ПО ФУНКЦИОНАЛУ. ПОДСКАЗКИ ВКЛЮЧАЮТСЯ В НАСТРОЙКАХ.